*IC “A. Casalini” San Marzano di S. G. (Ta)*

**All. 5** al PEI

**STRATEGIE DIDATTICHE INCLUSIVE**

per la compilazione della sez.7*(Interventi sul contesto per realizzare un ambiente di apprendimento inclusivo)*

*Dalle LINEE GUIDA DL 182/2020…*

«…è opportuno valorizzare due strategie di intervento:

- **DIDATTICA FLESSIBILE**: volta ad adattare ogni attività didattica secondo modalità adeguate alle esigenze di ciascuno, evitando una proposta unica per tutta la classe.

- **PROPOSTE RIDONDANTI E PLURALI**: basate su molteplici forme di fruizione-somministrazione-valutazione, considerando canali comunicativi diversi, lasciando aperta la possibilità di scegliere la modalità più efficace per ogni alunno e valorizzando varie possibilità di esprimere gli output dell’apprendimento. Ad esempio, l’uso del canale uditivo (i.e. esposizione orale dell’insegnante) potrebbe essere rafforzato o compensato utilizzando un rinforzo visivo sia verbale (i.e. testi scritti proiettati sulla LIM) sia non verbale (i.e. immagini o video). Una lezione che preveda attività operative capaci di coinvolgere tutti i sensi o altre funzioni corporee o cognitive è sicuramente più efficace di una lezione che si svolga attraverso un’unica modalità di ricezione, di rappresentazione e di espressione delle competenze in via di acquisizione.

Un contesto di apprendimento di questo tipo, flessibile e ridondante, non esclude ovviamente sempre la necessità di interventi di personalizzazione che però, qualora necessari, risulteranno assai più semplici da organizzare, più efficaci, e se sussistono le condizioni, orientati verso una sostanziale autonomia in cui la personalizzazione non sia più prioritaria»

ALTRE STRATEGIE DIDATTICHE INCLUSIVE

**COOPERATIVE LEARING**

L'apprendimento cooperativo è un approccio che promuove l'interazione emotiva e cognitiva in un piccolo gruppo di allievi che, assumendo ruoli definiti e attivi, collaborano per raggiungere un obiettivo comune di apprendimento. L'insegnante assume il ruolo di facilitatore e organizzatore delle esperienze strutturate secondo il processo di problem solving, dove gli allievi, in un clima relazionale positivo, cercano e danno risposte personali per un progetto comune. Alcuni degli elementi che contraddistin-guono questo approccio sono: interdipendenza positiva (tutti per uno uno per tutti), nell'ottica della valorizzazione di ciascun membro del gruppo; responsabilità individuale con ruolo specifico e di gruppo, nel condurre e portare a termine il progetto condiviso; interazione costruttiva, tra tutti i membri che sì sostengono e si incoraggiano elogiandosi; valutazione di gruppo di quanto realizzato attraverso un processo metacognitivo.

**PEER EDUCATION**

L'educazione tra pari, nella scuola, offre la possibilità agli allievi di rendersi disponibili o di essere individuati per assumere il ruolo di formatori dei compagni pari (o con età più giovane) su temi quali per esempio salute e prevenzione dei comportamenti a rischio, bullismo e cyberbullismo (Fedeli e Munaro, 2019). Le attività educative interconnesse condotte dai peer assumono quindi funzione proattiva per creare nella comunità scolastica un clima di consapevolezza, di rispetto e di aiuto reciproco, rafforzando così le competenze cognitive, comunicative e sociali che consentono al singolo di compiere delle scelte personali maggiormente responsabili e di contribuire alla realizzazione di una condizione di salute e di benessere comunitario.

**PEER TUTORING**

È un approccio che prevede un passaggio di conoscenze e di competenze tra un tutor (un soggetto "esperto") e un tutee (un coetaneo meno esperto, che viene aiutato dal tutor). Perché il peer tutoring possa esprimere il massimo del suo potenziale educativo dev'essere pensato, progettato e realizzato con corresponsabilità su specifici obiettivi, tempi, modi, ruoli e materiali strutturati e attività formativa rivolta ai tutor, dove condividere quando e come intervenire con il compagno tutee.

**TINKERING**

È una forma di apprendimento informale che coinvolge la classe attivamente secondo il processo di imparare facendo. L'insegnante progetta e realizza dei laboratori improntati sul gioco o su sfide dove ciascun allievo, membro attivo del suo gruppo, è incoraggiato a trovare soluzioni personali a quesiti per realizzare un prodotto comune.

**FLIPPED CLASSROOM**

La filosofia base è che il protagonista principale dell'apprendimento è l'allievo stesso che nel pomeriggio approfondisce personalmente, anche tramite risorse digitali, argomenti che saranno oggetto di attività collaborative ed esperienze laboratoriali in classe guidate dal docente, che assume il ruolo dì regista facilitatore.

**ROLE PLAYING**

Il role playing a scuola dà l'occasione agli allievi di riprodurre con drammatizzazioni situazioni e fatti accaduti, assumendo a tale scopo ruoli e comportamenti specifici su cui poi riflettere insieme. L'attività di norma è caratterizzata da tre momenti: inizialmente il docente introduce l'argomento designando i ruoli specifici; in un secondo momento, un gruppo rappresenta il tema-situazione assegnato, mentre l'altro osserva i contenuti e i processi rappresentati; un momento finale di discussione e analisi di quanto agito e osservato per tracciare delle linee comuni condivise.

**CIRCLE TIME**

È un approccio che si realizza in un contesto di classe strutturato circolare. Gli allievi seduti in cerchio affrontano insieme un argomento con l'insegnante che assume il ruolo di facilitatore e di moderatore degli interventi. Il setting circolare facilita il dialogo paritetico in quanto pone alunni e insegnante allo stesso livello dando la possibilità a tutti di esprimere le proprie competenze e individualità. Può essere utile individuare un oggetto con funzione di regolatore degli interventi; in pratica, solo chi lo possiede può parlare, ciò favorirà il flusso degli interventi ed eviterà possibili sovrapposizioni, insegnando agii allievi che c'è un tempo per parlare e un tempo per ascoltare.

**SERVICE LEARNING**

È un approccio didattico che, attraverso un progetto costruito con gli alunni e gli studenti del gruppo classe, unisce gli apprendimenti scolastici a un'attività interconnessa di "servizio" (per lo più sociale), pensata per la propria comunità, per rispondere ai bisogni concreti e reali rilevati nell'ambiente dove è situata la scuola. Alcune esperienze realizzate con questo approccio si possono trovare sul sito dell'Università LUMSA nella pagina dedicata al Service learning (www.eisiumsaitiesperienze/ esperienze-di-servite-learning)

**U D L (UNIVERSAL DESIGN LEARNING)**

Ovvero “Progettazione universale per l’apprendimento”. Mutuato dall’architettura, prevede la progettazione di un edificio che sia accessibile e fruibile da tutti, qualsiasi sia la sua situazione o condizione individuale. In ambito pedagogico implica la programmazione educativa, didattica e organizzativa che implichi l’apprendimento di tutti gli studenti a prescindere dalle specificità psichiche e fisiche.